

# The Evolving JRPG Audio Culture

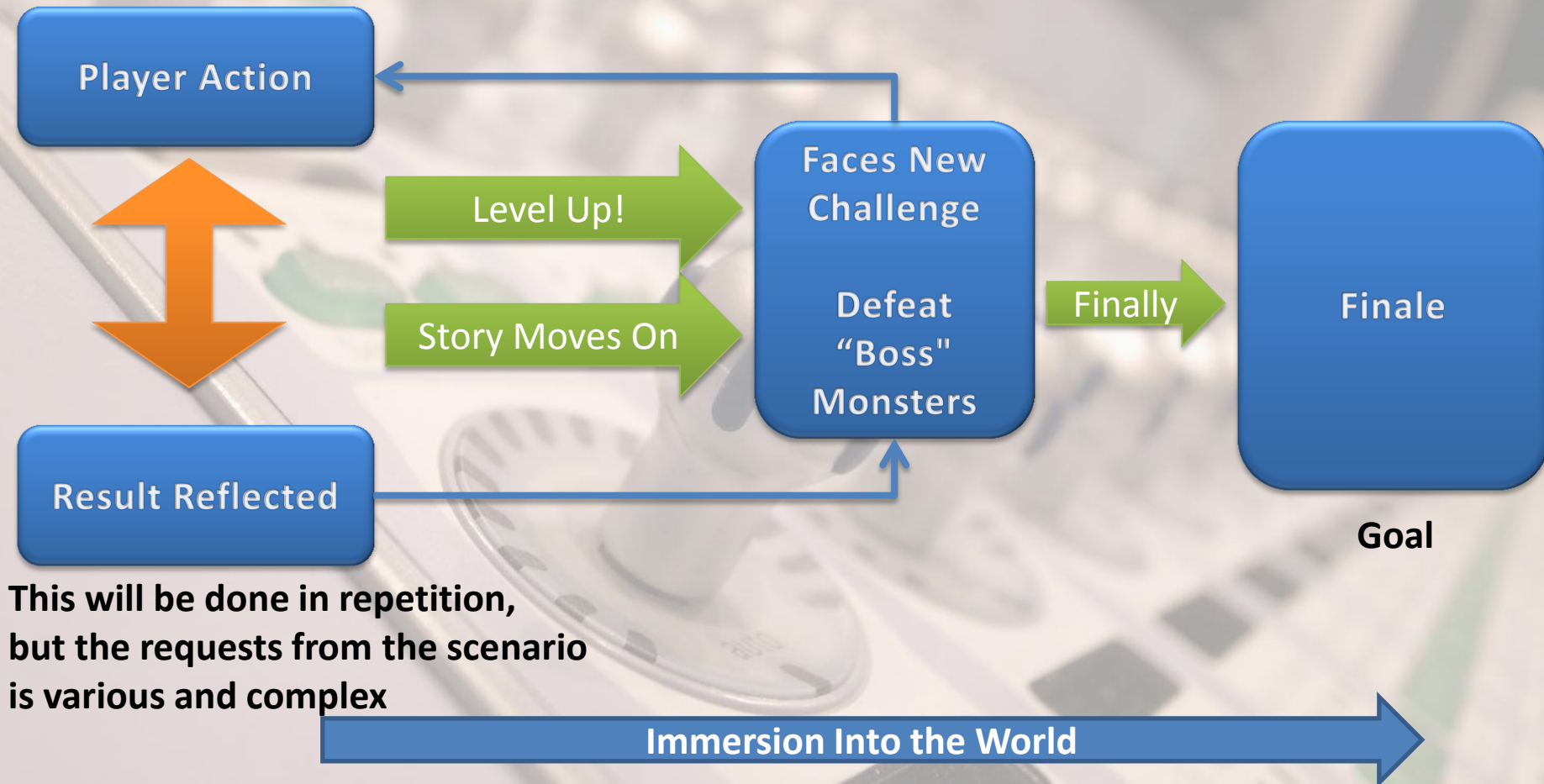




# Introduction

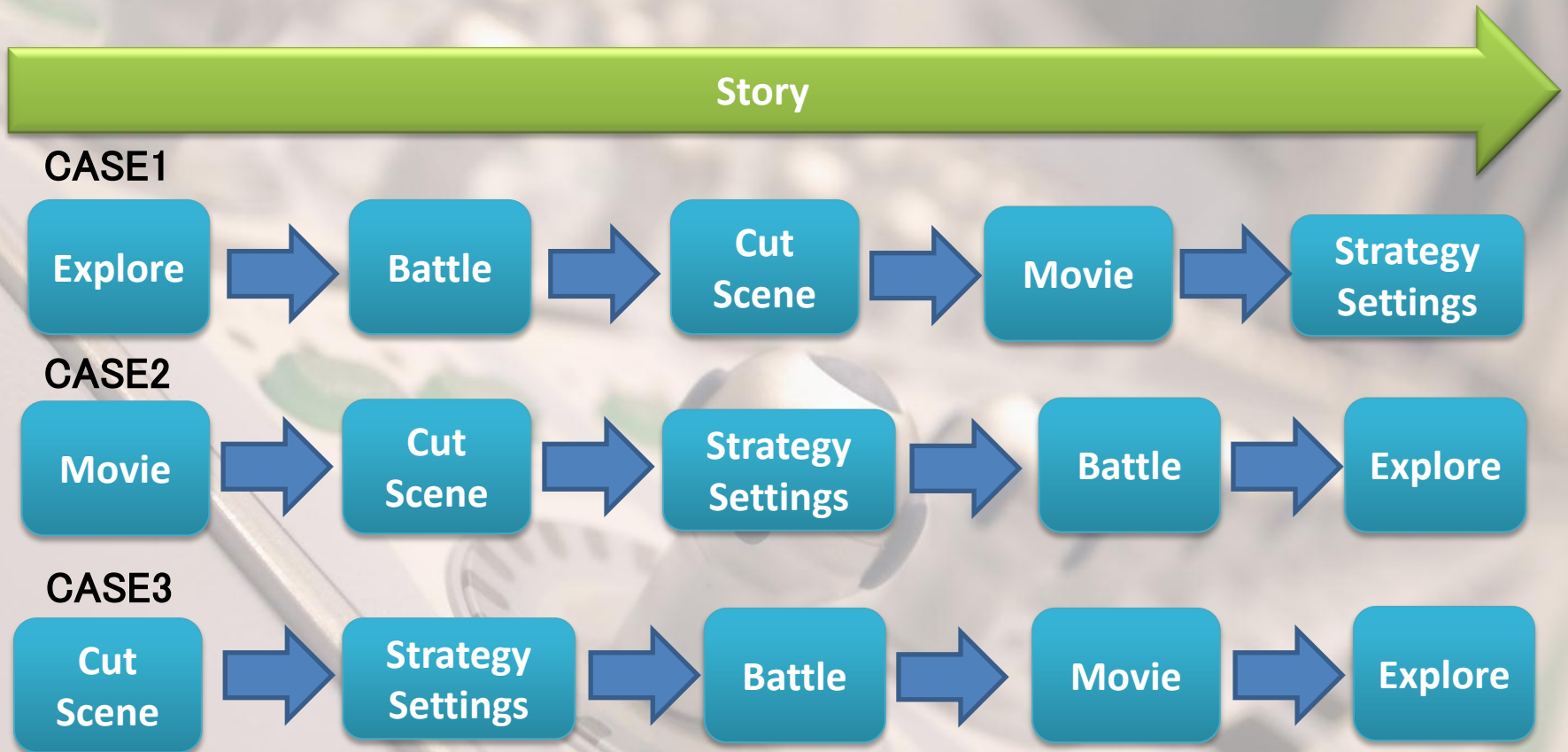


# Anatomy of JRPG



This will be done in repetition,  
but the requests from the scenario  
is various and complex

# Anatomy of JRPG



Players are brought into the game in a sense similar to reading a novel



# JRPG Audio, Its History



# In the Age of NES/SNES

Heavy weight on music for immersion into the story

Large number of music tracks (at that time)

Synchronization of the screen and music



# In the Age of PlayStation®

Quality breakthrough from the use of recorded audio

Appearance of movie scenes: Need for mixing

Emphasis on sound effects, both in quality and quantity

“Battle voice”

# In the Age of PlayStation2<sup>®</sup> & XBox<sup>®</sup>

Many in-house tools were developed due to drastic increase in quantity

All lines became voiced

Extremely elaborate interface sound effects



# In the Age of PlayStation3<sup>®</sup> & XBox360<sup>®</sup>

Procedural technologies were adopted due to the yet increasing volume

Emergence of game development tools.  
Resource sharing and isolating the audio procedure became possible

Multichannel system architecture became the norm

# Characteristics of each audio categories





# What is music in JRPG like?



# Characteristics of JRPG music

Music from enormous soundtrack is constantly played

Traditionally orchestral

Consists mostly of emotionally elaborate music



# Technology in music rendition



# Multi-Layer Music Transition System

In JRPGs, there are various scenes that require smooth transition of music

Music switching from position on the map

Music switching on special situations

Music switching on battles

Music switching in battles

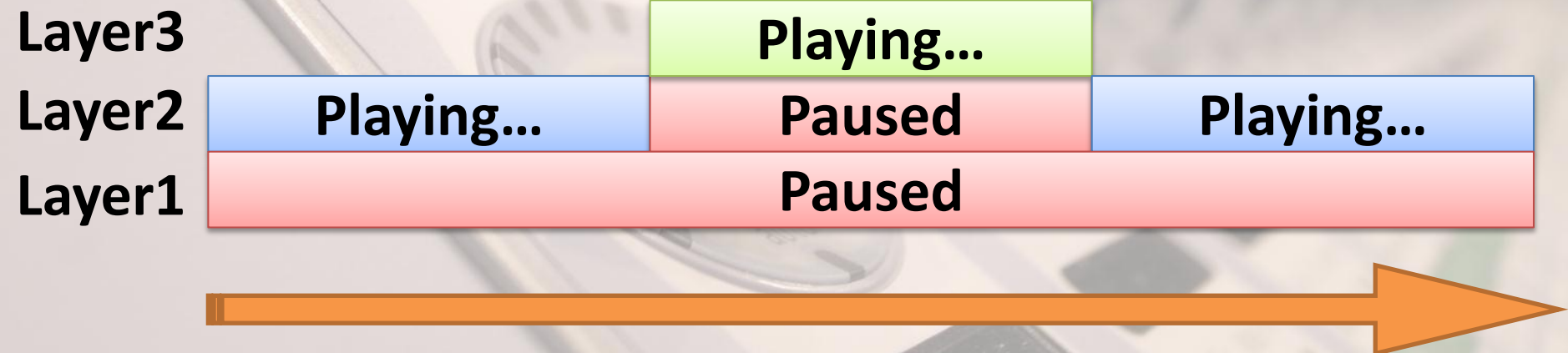
Music switching on cut scenes

•  
•  
•

# Managing Music by Layers

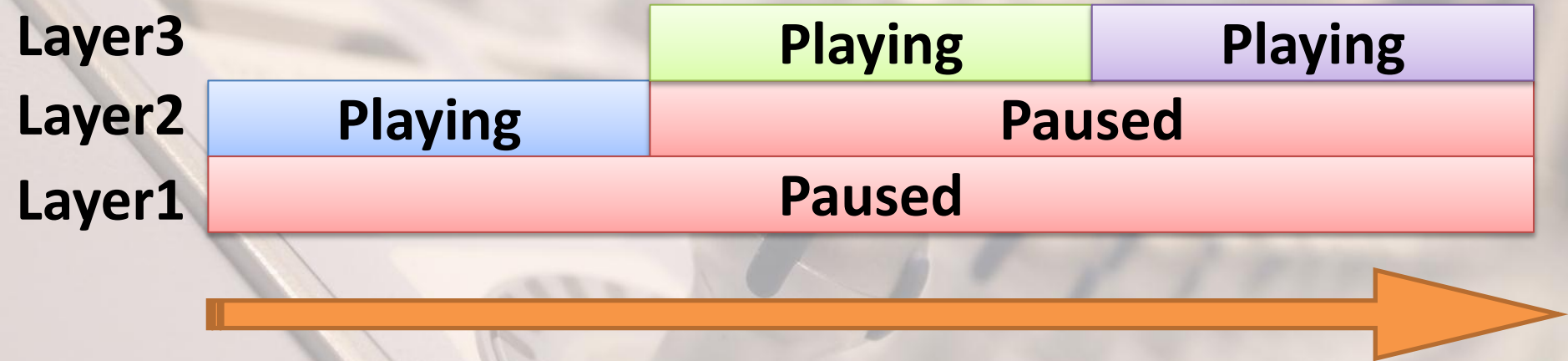
**When a track is played,  
all tracks in lower layers are paused.**

**When a track is paused,  
continue the highest lower track that is paused.**





# Switching to next BGM on the same layer



Music switching is done by crossfade.  
So, (Number of Layers \* 2) tracks are allocated.

# What is sound effects in JRPG like?



# Characteristics of JRPG sound effects

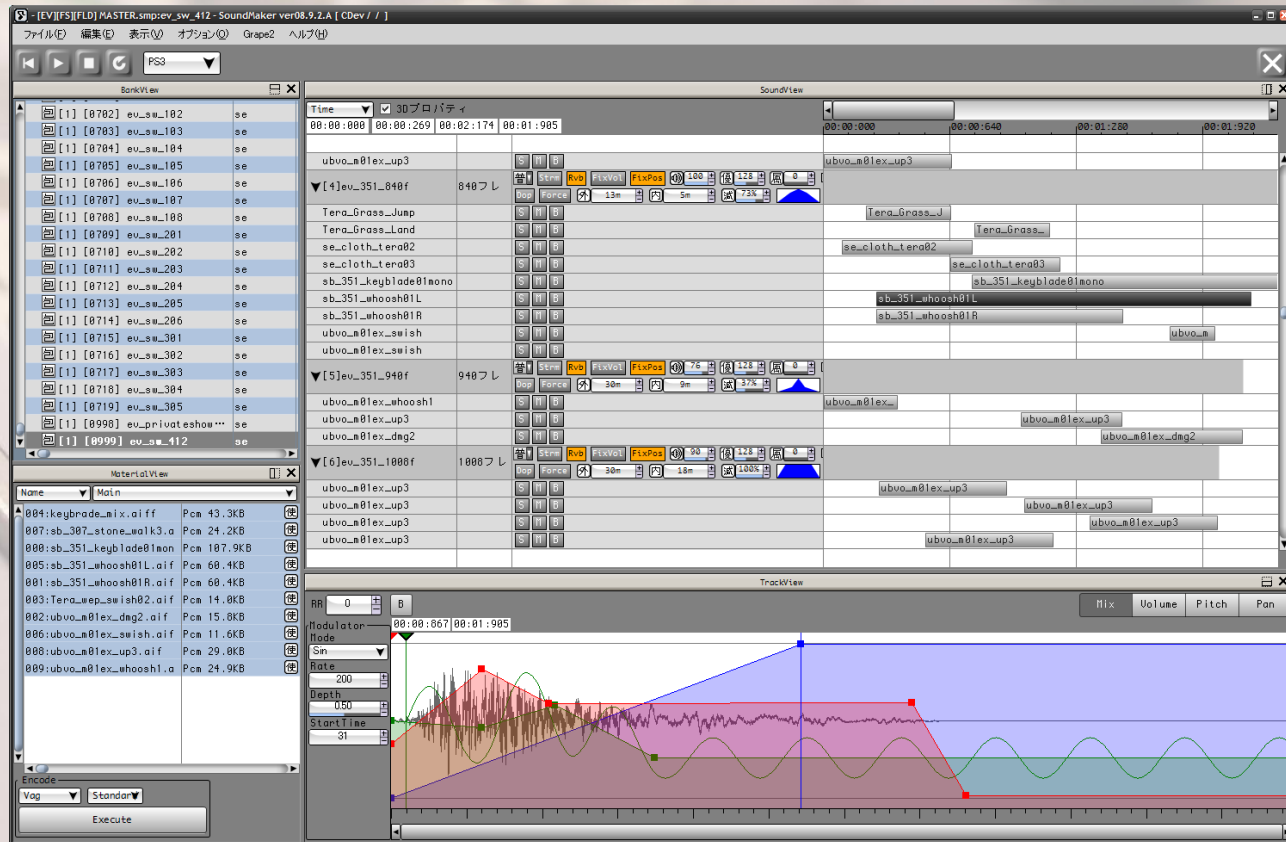
**Complex UI Sounds**

**Meticulous ambient sounds, especially on their layout**

**Use of automation and procedural audio to control the volume.**



# Technology in sound effect rendition



# Interface Sound Effects

メニューSEリスト							
	項目	操作キー	ケース	ID (効果音名)	prog対応	progコマ	ドキュメント
バトル	ターゲット選択	右スティック	ターゲット選択	system_cursor			
	バトルIN	-	バトル開始時にメニューがINする時の演出	※※※10未記入※※※			
	Voices新規 AIB	-	AIBが満タンになったら鳴らす 必要なAIBが溜まっていないのにボタンを押したとき	magic_atbfull magic_no_atb			
	Voices新規 スタイルチェンジ	L1&R1ボタン	スタイル切り替え	magic_s_change			
	Voices新規 オーバーバロック	L2ボタン	オーバーバロック発動	magic_o_cloc_s			
		-	オーバーバロック中ループ	magic_o_cloc_l			
		-	オーバーバロック解除	magic_o_cloc_e			
	Voices新規 スコアリザルト	L2ボタン	バトル直後のスコアリザルト演出音	system_resalt			
		-	メニューから起動した際のスコアリザルト表示音	system_resalt2			
		-	アイコンが1つ表示されるたびに鳴らす	system_r_hyouka			
追加 効果		Oボタン	ページ切り替え	system_me_kette			
		Oボタン	SNS接続メニューへ	※※※10未記入※※※			
	バトルリザルト ※旧リザルト	Oボタン	ページ切り替え	system_me_kette			
		-	Battle Resalt 表示	system_resalt			
		-	Battle Resalt 表示	system_resalt2			
		-	モンスター絶滅演出	menu_alldead			
		-	クエストアイテム入手演出	system_itemget			
	バトルチュートリアル	-	チュートリアル開始音	system_tutorial			
		-	チュートリアル時の間の明滅 (ループ)	system_kakoi			
		Oボタン	チュートリアル決定音	system_tu_win			
バトルPAUSE【ポーズ】							
	トップ	方向キー	カーソル移動	menu_cursor2			
		Oボタン	共通② 決定	menu_kettei2			
		Oボタン	共通③ 決定したが使えない	menu_boop			
		Xボタン	キャンセル	menu_cancel2			
		Oボタン	SNS接続画面を開く	menu_page_sikaku			
		STARTボタン	バトルポーズに入る	menu_b_p_in			
		L1, R1ボタン	アイテム⇄GPアビリティ切り替え	menu_page			
ライブラ【ポーズ】							
	ライブラ	R2ボタン	ライブラメニューを開く	system_livera			
		LRキー (左右)	共通⑥ ページ切り替え	menu_page			
		Xボタン	ライブラメニューを閉じる	menu_cancel2			
△メニュー【ポーズ】							
	共通	△ボタン	△メニューを開きメニューがINする際の演出	menu_menuopen			
		方向キー	共通① カーソル移動	menu_cursor2			
		Oボタン	共通② 決定	menu_kettei2			
		Oボタン, ロボタ	共通③ 決定したが使えない	menu_boop			
		Xボタン	共通④ キャンセル/1つ前のメニューに戻る	menu_cancel2			
		ロボタン	共通⑤ ページ切り替え	menu_page_sikaku			
		ロボタン	フィールドに居る際にショートカットで全体マップを表示	menu_menuopen			
		L1, R1ボタン	共通⑥ ページ切り替え	menu_page			
		-	共通⑦ 警告	menu_keikoku			
		-	共通⑧ マインド表示	menu_page_sikaku			
	トップ	方向キー	カーソル移動	menu_cursor2			
		Oボタン	決定	menu_kettei2			
		Xボタン	キャンセル	menu_cancel2			
		Xボタン	1つ前のメニューに戻る	menu_cancel2			
	スタイルカスタマイズ ※旧「装備」	方向キー	カーソル移動	menu_cursor2			
Voices新規		Oボタン	決定	menu_kettei2			
		Oボタン	決定/装備した時に鳴らす	menu_sort			
		Xボタン	キャンセル/1つ前のメニューに戻る	menu_cancel2			
		ロボタン	現在のスタイルに設定	menu Equip			
		ロボタン	武器/盾 ステータス表示切り替え	menu_sys_opn			
		△ボタン	装備のコマンド表示	menu_page_sikaku			
		L1, R1ボタン	アイテムカテゴリ切り替え	menu_page			
		方向キー-左右	リストスクロール	menu_cursor			
		-	装備を付けた時になる。	menu Equip			
		-	外した時に鳴らす	menu Equip_off			
		右スティック	色相・彩度カーソル移動中	menu_cos_c			
		左スティック	明るさ変更中	menu_cos_c			
	回復アイテム	方向キー	カーソル移動	menu_cursor2			
		Oボタン	決定	menu_kettei2			
		Oボタン	決定/装備した時に鳴らす	menu_sort			
		Oボタン	回復系アイテムを使用	menu_kaiFuk2			
		Oボタン	捨てる	menu_suteru			
		Oボタン, ロボタ	共通③ 決定したが使えない	menu_boop			
		Xボタン	キャンセル/1つ前のメニューに戻る	menu_cancel2			
		△ボタン	装備のコマンド表示	menu_page_sikaku			

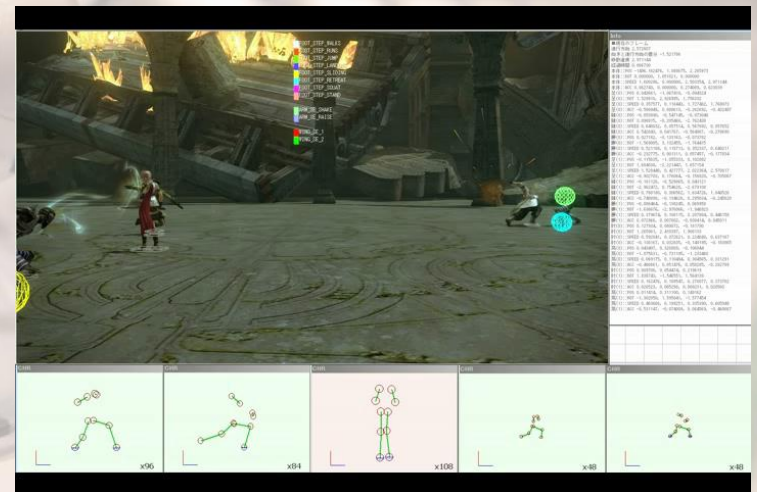
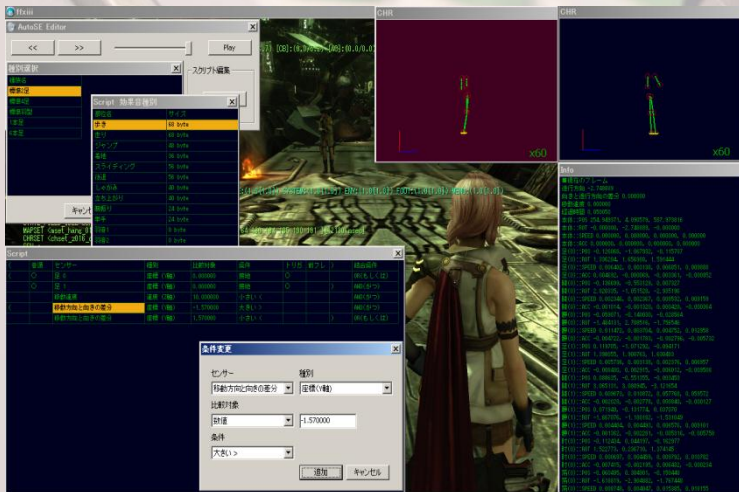
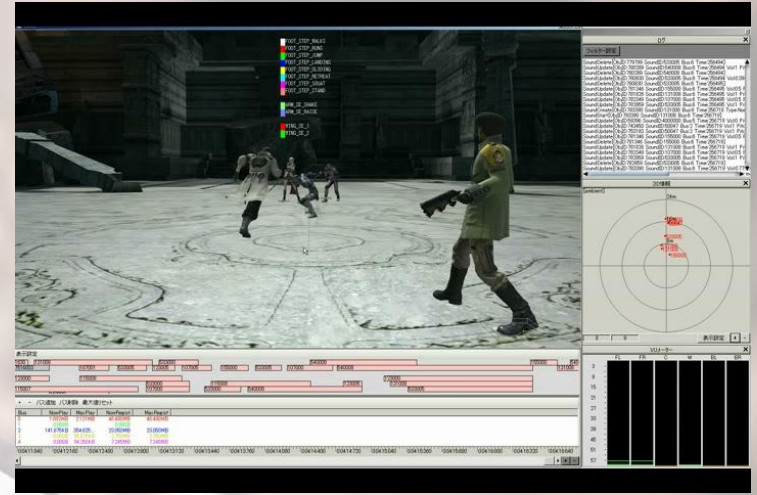
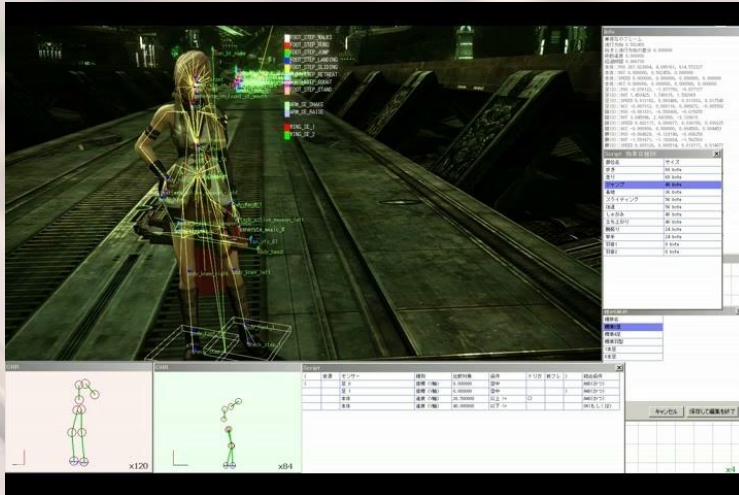
「アイテム/アビリティの使用、キャンセルでPAUSEを解除」⇒menu\_b\_p\_outを鳴らしてください。  
バトル中アイテム使用⇒system\_stock⇒必要  
バトル中GPアビリティ使用⇒system\_stock⇒不要

△「スタイルスロットの並び替え」⇒menu\_equip⇒menu\_sort  
menu\_page\_sikakuが鳴っている⇒menu\_equip  
R2「オートアビリティの登録表示」⇒menu\_page\_sikakuとmenu\_sys\_opnの二重鳴り⇒menu\_sys\_op  
□「ウェアガターの設置」⇒menu\_page\_sikaku⇒menu\_status01  
カラーバレットを選択⇒menu\_status02

アビリティを装備した⇒menu\_kettei2とmenu\_equip二重鳴り⇒menu\_equipだけ  
アビリティを外した⇒menu\_kettei2とmenu\_equip\_off二重鳴り⇒menu\_equip\_offだけ  
□「スタイル作成完了」⇒menu\_kettei2とmenu\_equip二重鳴り⇒menu\_kettei2だけ

「ボーション」⇒menu\_kaiFuk2 「エーテル」⇒menu\_kaiFuk3  
「捨てる」⇒menu\_kettei2とmenu\_suteru二重鳴り⇒menu\_suteruだけ

# Procedural Audio





# What is dialogue in JRPG like?



# Characteristics of JRPG dialogues

Special characterization in the lines

Great variety of “battle voices”

Voice actors themselves have their own “characters”

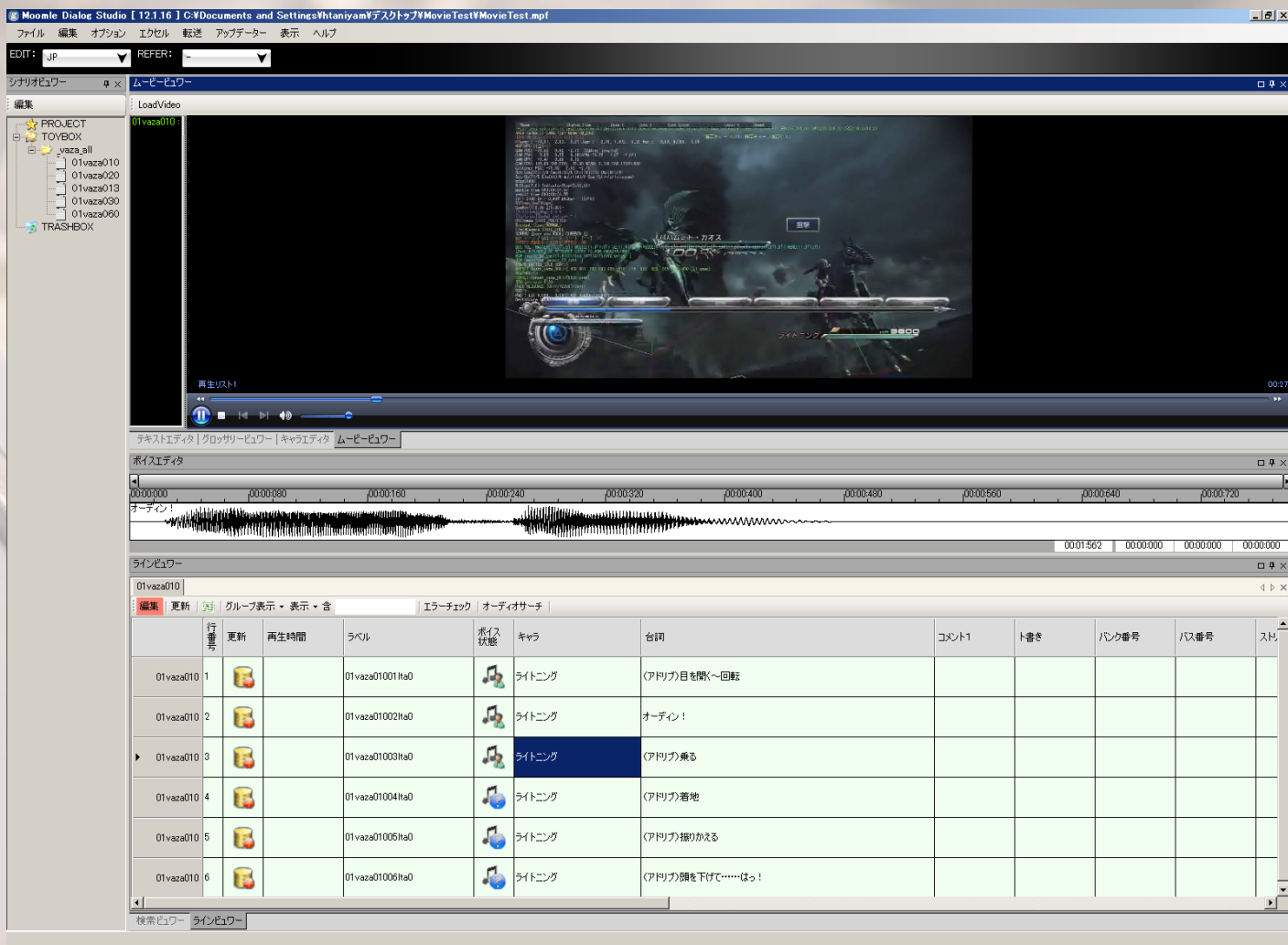


# Technology in dialogue rendition

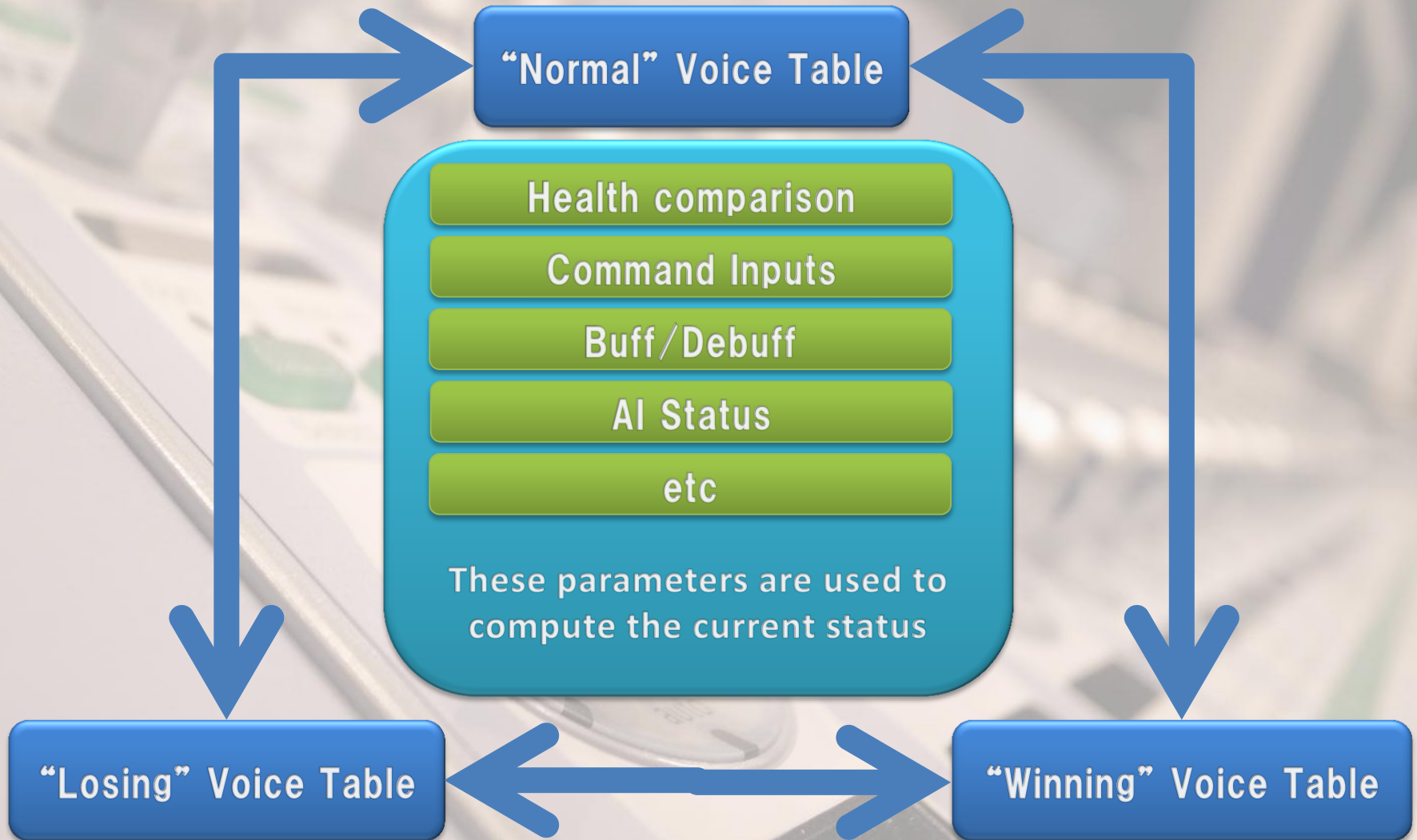




# Moomle



# Battle Voice State Change



# What is JRPG Audio going to be like in the Future?





# Conclusion: Difference between the games in and out of Japan



# Q&A

